

100

zabaw na

- lecie Harcerstwa

100 zabaw na 100 – lecie

Druhno drużynowa, druhu drużynowy!

Materiał, który oglądasz, przygotowałam (w ramach próby harcmistrzowskiej) z myślą o Tobie. Zawiera zbiór zabaw i gier przeznaczonych do pracy z zuchami oraz harcerzami młodszymi. W 100-lecie Harcerstwa Polskiego sięgnęłam po zabawy i gry z propozycji programowych sprzed kilkudziesięciu lat oraz wzbogaciłam zbiorek o zabawy skautowe, które znalazłam w sieci internetowej.

Nie przypisuję sobie autorstwa żadnej zabawy ani gry. Ja je tylko zebrałam, by mogły posłużyć innym.

phm. Sylwia Fiejdasz

100 zabaw na 100 – lecie

- 1. Wyścigi*
- 2. Zabawy do sprawności zuchowych*
- 3. Zabawy i gry terenowe*
- 4. Zabawy ruchowe*
- 5. Zabawy skautów*

100 zabaw na 100 – lecie

Wyścigi

1.1. *Na czworakach*

1.2. *Krety*

1.3. *Taczki*

1.4. *Pełzanie*

1.5. *Kulawe lisy*

1.6. *Łańcuchy*

1.7. *Stonogi*

1.8. *Na jednej nodze*

1.9. *Żółwie*

1.10. *Bieg z nitką*

1.11. *Kwadrygi*

1.12. *Spętani*

1.13. *W półpętach*

1.14. *Uważaj na chwyt*

1.15. *Wyścig z przewrotem*

1.16. *Wyścig niedźwiedzi*

1.17. *Kaczy wyścig*

1.18. *Foki*

1.19. *Transport ziarenek*

1.20. *Czarne - czerwone*

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Na czworaka

Na boisku w odległości 10-15 kroków od siebie, wyznaczamy linię startu i mety. Harcerzy dzielimy na dwa zespoły. Stoją oni w rzędach za linią startu. Na znak sędziego pierwszy harcerz z każdego zespołu staje na czworakach, w sposób ustalony lub dowolny, biegnie do linii mety, by po jej osiągnięciu wrócić do swego rzędu. To uprawnia do biegu następnego harcerza przez dotknięcie jego wyciągniętej dłoni i staje na końcu. Wygrywa zespół, którego wszyscy harcerze najszybciej przebędą w ustalony sposób wyznaczoną trasę i ustawią się na linii startu, dając znak ukończenia wyścigu przez zawołanie „gotów”.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Krety

Harcerzy dzielimy na dwa zespoły o równej ilości osób. W każdym z nich stają oni rzędem w rozkroku blisko siebie. Harcerze stojący na końcu rzędów, na sygnał sędziego, przechodzą na czworakach między nogami współwiczających i ustawiają się w rozkroku na przedzie swych rzędów. Gdy pierwsi powrócą na swoje miejsca (znajdą się na początku swych zespołów), wołają „gotów”. Wygrywa zespół, którego harcerze najszybciej przedostaną się w ten sposób kolejno na czoło rzędów.

Odmiana: zasady zawodów podobne z tą różnicą, że wyścig rozpoczynają pierwsi harcerze, którzy przedostają się na czworakach na koniec swoich rzędów.

100 zabaw na 100 – lecie

Taczki

Harcerze dobierają się parami. W każdej „parze” jeden jest „taczka”, czyli staje w podporze podając nogi swojemu partnerowi, który chwytając je mocno za uda, staje między nimi. „Taczki” mają nogi usztywnione, głowy podniesione, a oczy skierowane na linię mety. Na sygnał sędziego wszystkie pary wyruszają z linii startu, starając się jak najszybciej znaleźć na linii mety. Wyścig wygrywa para, która pierwsza ją przekroczy.

Odmiana: pary stają w dwóch rzędach. Na sygnał wyruszają pierwsze taczki. Gdy osiągną linię mety – wyruszają następne, itd. Wyścig wygrywa rząd, którego wszystkie pary znajdą się szybciej na mecie.

Petzanie

Wyścig odbywa się na trawiastym boisku, z wyznaczonymi dwoma liniami równoległymi (można wysypać je piaskiem). Harcerze stoją na linii startu w dwu rzędach obok siebie. Przed nimi w odległości 20 kroków wyznaczona jest linia mety. Na sygnał pierwsi ruszają do mety pełzając.

Po osiągnięciu linii mety wstają i powrotną drogę pokonują zwykłym biegiem. Dobiegłszy do rzędu dotykają następnych harcerzy, sami zaś stają na końcu, itd. Wyścig wygrywa rząd, który pierwszy wykona zadanie.

Uwaga: przed przystąpieniem do wyścigu musimy sprawdzić czy jego trasa jest czysta na całej długości (nie ma ostrych przedmiotów: kamieni, szkła itp.).

100 zabaw na 100 – lecie

Kulawe lisy

Wyścig odbywa się na czystym, trawiastym boisku na którym w odległości 10-15 kroków od linii startu znajduje się meta. Harcerze ustawiają się w dwóch rzędach. Pierwsi w podporze zajmują miejsca na linii startu. Jedna noga „skaleczona” podniesiona do góry. Na sygnał podskokami na rękach i jednej „zdrowej” nodze podążają w kierunku mety. W tym czasie następni ustawiają się na starcie. Gdy pierwsi znajdą się za linią mety i staną za ustawioną tam chorągiewką, wówczas wybiegają następne „kulawe lisy”. Wygrywa rząd, w którym wszyscy harcerze pierwsi przebiegli linię mety, przy czym w trakcie biegu nie zmienili nogi.

menu

Łańcuchy

Na równym boisku wyznaczamy w odległości 50 kroków od linii startu linię mety. Harcerze stoją w dwu szeregach na linii startu. W każdym szeregu związani są z partnerami splecionymi na krzyż rękoma (podobnie jak w kręgu, kończącym ognisko czy zbiórkę). Na znak sędziego, szeregi biegną z linii startu, dobiegają do mety, tam opuszczają ręce, robią w tył zwrot, znowu splatają ręce i wracają biegiem na linię startu. Wygrywa szereg, który pierwszy się na niej znajdzie.

Jeśli w trakcie biegu nastąpi rozerwanie się szeregu wówczas wraca on na linię startu i rozpoczyna wyścig od nowa.

Stonogi

Linia startu i mety oddzielone są od siebie na odległość 30 kroków. Harcerze stają w dwóch rzędach, przy czym każdy następny chwytą swego poprzednika za barki lub biodra. Na sygnał, obydwie rzędy biegną jak najprędzej do wyznaczonej linii mety, tam zawracają tak, aby nigdzie się nie rozerwać i powracają na swoje miejsca. Wygrywa rząd, który pierwszy powróci na start.

Na jednej nodze

Metę dzieli od startu od 10 do 15 kroków. Wszyscy harcerze stają na linii startu. Na sygnał skaczą na jednej (prawej) nodze, mając drugą ugiętą w kolanie i w ten sposób starają się jak najszybciej dotrzeć do mety. Tam zmieniają nogę, z prawej na lewą i wracają na linię startu. Wygrywa ten, kto pierwszy prawidłowo do niej dobiegnie.

Uwaga: przy dużej ilości uczestników, dzielimy ich na rzędy i w ten sposób rozgrywam całą konkurencję.

100 zabaw na 100 – lecie

Żółwie

Linie startu i mety wyznaczamy w odległości 10-15 kroków od siebie. Harcerze stają w dwóch lub czterech rzędach na starcie w odstępie 2-4 kroków jeden od drugiego. Pierwsi harcerze stają na czworakach, zakładają szarfy na ręce i nogi powyżej kostek i tak spętani biegną na metę. Obiegłszy metę wracają podobnie na start, skąd następni „spętani” swoimi szarfami, kontynuują bieg – po przekroczeniu linii startu przez pierwszych. Wygrywa rząd, który pierwszy wykonał zadanie.

Uwaga: bieg z konieczności jest dość powolny. Decyduje o tym wielkość szarf, które krępują ruchy. Szarfy powinny być dostatecznie mocne, gdyż łatwo ulegają przerwaniu. Można je zastąpić skakankami.

Bieg z nitką

Przygotowujemy dwie nitki o długości 10-15 metrów lub dłuższe (zależnie od liczby harcerzy) i dwie chorągiewki. Harcerze stoją w dwóch rzędach na linii startu. Każdy w rzędzie trzyma swoją nitkę w prawej lub lewej ręce. Na sygnał prowadzącego rzędy biegną jak najszybciej na linię mety, przy czym starają się zachować jak najostrożniej, aby nie zerwać trzymanej nici. Na mecie obiegają ustawioną chorągiewkę i całym rzędem wracają na swoje miejsca, ustawiając się jak na początku. Wygrywa rząd, który wrócił na swoje miejsce szybciej i nie zerwał nitki lub przerwał ją na mniejszą ilość kawałków.

100 zabaw na 100 – lecie

Kwadrygi

Do zawodów potrzebne są kije o długości około dwóch metrów. Harcerze ustawiają się w czwórkach lub sześcioosobowych zespołach, w zależności od długości posiadanych kijów, przy czym jeden z nich staje z przodu trzymając za sobą kij, którego drugi koniec ujmują inni. Pozostali harcerze z zespołu ustawiają się z lewej i prawej strony wzdłuż kija trzymając się go wewnętrzną ręką. Ustawione w ten sposób zespoły – kwadrygi – wybiegają przed siebie, obiegają własne chorągiewki i wróciwszy na miejsce startu ustawiają się tak, jak na początku. Wygrywa zespół, który: - pierwszy przybiegnie do mety, - nie opuści kija i przybiegnie w komplecie, - nie naruszy chorągiewki, - ustawi się równo i nieruchomo po zakończeniu biegu.

Uwaga: wyścig można powtórzyć kilkakrotnie. Wygrywa wówczas ten zespół, który w poszczególnych biegach zwyciężył większą ilość razy. Przy większej ilości harcerzy, a mniejszej ilości kijów bieg należy przeprowadzać w kilku etapach. Najpierw mogą biec dwie „kwadrygi”, potem dwie następne, itp. Zwycięzcy poszczególnych biegów rozgrywają wówczas wyścig między sobą. W ten sposób wyłaniamy ostatecznego zwycięzcę. W czasie biegu pierwszych kwadryg, następne ustawiają się do biegu, itd. Trzeba pamiętać, że bieg odbywa się w dwóch kierunkach; suma odległości nie powinna przekraczać 60 metrów.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Spętani

Linie startu i mety wyznaczamy w odległości 10-20 kroków od siebie. Harcerze ustawiają się na linii startu w szeregu, przy czym każdy z nich staje w małym rozkroku i wiąże sobie nogi powyżej kostek, nie przysuwając ich do siebie. Wszyscy spętani starają się drobnymi kroczkami lub też na zmianę podskokami jak najszybciej dostać się z linii startu na metę. Wyścig wygrywa ten, kto przybędzie na metę pierwszy.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

W półpętach

Od 10 do 20 kroków wyznaczamy odległość między linią startu, a linią mety. Harcerze dobierają się parami. Wszystkie pary wiążą razem wewnętrzne nogi powyżej kostek i ustawiają się w szeregu na linii startu. Pary te obejmują się wzajemnie wewnętrznymi rękami w pasie lub za barki. Na sygnał sędziego wybiegają ze startu powiązane pary, z których każda pragnie jak najszybciej dostać się na metę. Jedne z nich zachowują wspólny rytm biegu i te biegną sprawnie, inne zaś podskakują nierytmicznie, szarpią i te najczęściej przewracają się i pozostają w tyle.

Wyścig wygrywa para, która najszybciej minie linię mety.

Uważaj na chwyt

Harcerze dobierają się parami, równymi pod względem siły, przy czym pary ustawiają się w różnych miejscach boiska. Stojący naprzeciw siebie starają się zręcznymi ruchami rąk chwycić nawzajem za przegub, z kolei za ramię, w końcu za kostkę lewej bądź prawej nogi. Broniący się unika chwytów przez chowanie za siebie rąk, skręty ciała, itp. Równocześnie śledząc zachowanie się przeciwnika sam korzysta z okazji, aby zaatakować go i uchwycić za jedną z wymienionych części ciała. Zwycięża ten, kto w walce okaże się zręczniejszy i większą ilość razy w określonym limicie czasu schwycił przeciwnika.

Uwaga: w trakcie walki nie wolno przesuwać się w różne strony, uciekać, uciekać przed przeciwnikiem, kopać go itp. Walka nie może trwać długo.

100 zabaw na 100 – lecie

Wyścig z przewrotem

Linie startu i mety wyznaczamy w odległości 15-20 kroków od siebie. Na mecie przed każdym rzędem ustawiamy chorągiewkę. Harcerze stają w dwóch lub więcej rzędach na linii startu. Przed każdym rzędem w połowie trasy, leży piłka od siatkówki. Na sygnał sędziego pierwszy harcerz z każdego rzędu dobiega do piłki i na kilka kroków przed nią wykonuje przewrót w przód, następnie chwytą piłkę i dobiega do mety, gdzie obiega chorągiewkę. W powrotnej drodze układa piłkę na dawnym miejscu, a obiegając do linii startu upoważnia następnego z rzędu do biegu przez dotknięcie jego wyciągniętej dłoni, sam zaś staje na końcu. Następny harcerz odbywa bieg w podobny sposób. Wyścig wygrywa rząd, którego wszyscy harcerze odbyli bezbłędnie i najszybciej bieg.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Wyścig niedźwiedzi

Wyścig polega na przejściu 10 m po trzech deseczkach o wymiarach 30 cm długości i 12 cm szerokości.

Zawodnicy stają na dwóch deseczkach, trzecią trzymają w ręku. Na hasło „Start” wolną deseczkę kładą przed sobą i wykonują pierwszy krok. Następnie podnoszą pozostałą z tyłu deseczkę i znów kładą ją przed sobą. Przez cały czas tego wyścigu przenosi się do przodu jedną wolną deseczkę, co pozwala stawiać kroki i posuwać się do mety.

Podczas wyścigów należy przestrzegać zasady, aby żaden z zawodników nie stanął nogą na ziemi, obok deseczki. Jeśli się komuś to zdarzy, rozpoczyna wyścig od początku. Zwycięzcą ostaje ten „niedźwiedź”, który pierwszy zamelduje się na mecie. Dla najzgrabniejszego „niedźwiedzia” może czekać nagroda, np. cukierek.

Kaczy wyścig

Dwa zespoły ustawiają się w rzędach na linii startu. Na sygnał prowadzącego pierwszy zawodnik każdej drużyny rozpoczyna „bieg” w przysiadzie, jednocześnie trzymając się za kostki (tzw. kaczy chód). W ten sposób pokonuje trasę do półmetka, a z powrotem biegnie zwyczajnie. Po nim kolejno wykonują to zadanie następni zawodnicy. Zwycięża zespół, którego członkowie pierwsi ukończą „bieg” i ustawią się w szeregu.

Uwaga: można również urządzić wyścig żabek, bocianów itp.

Foki

Uczestnicy leżą na brzuchach. Zawiązuje się im nogi sznurkiem. Zadanie polega na tym, aby jak najszybciej dostać się do oznaczonego miejsca (mety) czołgając się na brzuchu i naśladowując fokę.

Czołgać można się po podłodze w sali, na plaży, bądź na kocach położonych na trawie.

Transport ziarenek

Przed każdym zawodnikiem ustawiamy kupkę ziarenek (kukurydzy, grochu, fasoli, itp.) wagi ok. 20 dag. W odległości 1 m od niej ustawiamy garnuszek. Na sygnał prowadzącego każdy z zawodników klęka przed kupką ziarna i za pomocą dwóch pałeczek długości 50 cm stara się przenieść ziarna do naczynia. Najlepszym „transporterem” jest ten, który w oznaczonym czasie przeniesie największą liczbę ziaren.

100 zabaw na 100 – lecie

Czarne – czerwone

Zastępy ustawiają się w rzędach na linii startu. Półmetek wyznaczamy w odległości 15-20 m od niej. W drodze do niego (półmetka) ułożonych jest w różnych odstępach 4-7 płytek (krążków, kwadratów itp.) pomalowanych z jednej strony na czarno, z drugiej na czerwono. Harcerze na dany sygnał biegną do półmetka i odwracają kolejno wszystkie płytki, na drugą stronę, wracają biegiem na koniec swojego rzędu. W ten sposób wszyscy pokonują po kolei całą trasę. Zwycięża zespół, który pierwszy wykona zadanie.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Zabawy do sprawności

zuchowych

- 2.1. Nadawanie telegramu*
- 2.2. Sortowanie listów*
- 2.3. Podawanie fajki pokoju*
- 2.4. Bieg ze zdobyczą*
- 2.5. Znawcy sportowych dyscyplin*
- 2.6. Na ratunek!*
- 2.7. Jakież masz drzewa*
- 2.8. Zgadula zwierzęca*
- 2.9. Cztery żywioły*
- 2.10. Niedźwiedzie i pingwiny*
- 2.11. Szaman z Ameryki*
- 2.12. Znak imienia*
- 2.13. Detektyw*

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Nadawanie telegramu

Pomoce: czyste blankiety telegramu, długopisy, stoliki szkolne, gwizdek.

Przebieg zabawy: na środku ustawiamy 4 stoliki w ten sposób, by tworzyły linię lub kwadrat. W odległości 10 m na wprost od każdego z nich ustawiają się zuchy szóstkami. Współzawodniczące szóstki typują po pięć zuchów, które będą redagowały tekst telegramu i jednego wypełniającego blankiet, który przechodzi do swego stolika. Zuchy redagujące ustalają tekst pięciowyrazowego telegramu i na sygnał drużynowego, metodą sztafety, każdy zuch „zanosi” jedno słowo tekstu telegramu. Może to być telegram z okazji imienin drużynowej, złożony z pięciu wyrazów, np. „Kochana drużno żyj sto lat” czy „drużnie drużynowej dużo radości – zuchy”. Wypełniający, który nie zna treści telegramu, wpisuje na raty tekst dużymi literami na druk blankietu leżący na każdym stoliku.

Zwycięstwo odniesie ta szóstka, która zakończy nadawanie telegramu i dostarczy do drużynowej.

Uwaga: zabawę można przedłużyć przez wprowadzenie wypełniania rubryki: adresat i nadawca.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Sortowanie listów *str. 1/2*

Pomoce: 36 kopert (4 komplety z wypisanymi trzema kodami pocztowymi – w każdym komplecie są 4 koperty z dwoma, 4 z trzema, 4 z czterema jednakowymi kodami), 12 pudełek kartonowych bez przykrywek, 4 stoliki szkolne, biała kreda szkolna, gwizdek.

Przebieg zabawy: na podłodze pomieszczenia rysujemy kredą jedną dłuższą linię. Przed nią, w odległości 5 m, ustawiamy 4 stoliki w jednym szeregu. Na nich kładziemy po 3 kartonowe pudełka. Za linią stają w rzędach 4 szóstki – równe liczbowo. Zuchy stojące na przedzie po komplecie zaadresowanych kopert. Na sygnał biegną do swoich stolików i rozsortowują listy według trzech różnych kodów. Drużynowy ustala, który z nich szybciej i bez pomyłki wykonał to zadanie – punktując od 4 do 1 (w uzasadnionym przypadku można przyznać jednakową liczbę punktów dwom zuchom).

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Sortowanie listów str. 2/2

Złe rozłożenie powoduje stratę tylu punktów, ile było pomyłek. Zuchy z drugiej pary otrzymują w międzyczasie od przybocznego wyjęte z pudełek koperty – ponownie wymieszane w kompletach – i na kolejny sygnał gwizdkiem powtarzają czynności wykonane przez pierwszych. Koperty wręczane dalszym „pracownikom sortowni listów” wędrują ustaloną trasą jeszcze kilkakrotnie. Poszczególne zuchy po wykonaniu swojego zadania zajmują miejsca za własnymi stolikami.

Suma punktów zadecyduje po zakończeniu zabawy o zwycięstwie jednej z szóstek.

Uwaga: dla większego utrudnienia koperty mogą być wypisane przez kilka osób o różnych charakterach pisma. Można też wyszukać w książce kodowej trzy miejscowości o tej samej nazwie, a tylko innych kodach.

Podawanie fajki pokoju

Pomoce: 24 chusty, 2 pióropusze, 2 fajki indiańskie, gwizdek.

Przebieg zabawy: zuchy Indianie dzielą się na połowę – po dwie szóstki – i siadają „po turecku” na ziemi, tworząc dwa duże koła o zbliżonej średnicy. Wybrani wodzowie nakładają pióropusze i otrzymują od drużynowego „fajki pokoju”, natomiast pozostali Indianie zawiązują sobie oczy chustami. Po sygnale gwizdkiem wodzowie przekazują fajkę pierwszym z prawej, którzy przykładają ją do czoła i głośno wypowiadają słowo „pyk”. Fajka podawana z rąk do rąk wędruje dookoła kręgu, a po znalezieniu się ponownie w rękach wodza jest po raz ostatni „pykana”. Wygrywa ten wódz, którego krąg wcześniej zakończył „palenie fajki pokoju”.

100 zabaw na 100 – lecie

Bieg ze zdobyczą

Pomoce: 8 kółek ringo, 4 kije do mioteł, 24 kijki 50-centymetrowej długości, gwizdek.

Przebieg zabawy: jednym z kijków rysujemy na ziemi 4 linie sześciocentymetrowej długości, oddalone od drugiej o 2 cm. Na każdej z nich wbijamy w ziemię 6 krótkich kijków, w odległościach co 1m. Na ustalonych końcach linii (tych bez kijków) stają w rzędach 6-osobowe grupy Indian. Pierwszym z rzędów wielki wódz wręcza długie kije z gumowymi kółkami - „zdobyczami”, nałożonymi na nie kilkanaście centymetrów od końca. Na dany sygnał każdy z nich musi przenieść swoje dwa kółka na środku trzymanego poziomo kija wijącą się ścieżką pomiędzy kijkami - „drzewami” tam i z powrotem. Po znalezieniu się pierwszych Indian na starcie, kij jest przejmowany przez następnych. Przekazywanie „zdobyczy” trwa aż do momentu, kiedy ostatni zuch stanie z nią na czele swojego rzędu i podniesie ją do góry po zdjęciu z kija.

Wygrywa szóstka, która pierwsza skończy bieg przez „gęsty las”.

Uwaga: kółko strącone musi być ponownie założone w miejscu jego upadku.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Znawcy sportowych dyscyplin

Pomoce: piłka gumowa.

Przebieg zabawy: zuchy „sportowcy” siadają na obwodzie dużego koła, w którego środku staje drużynowy lub przyboczny z piłką w ręku. Drużynowy przedstawia gestami jakąś dyscyplinę sportową, np. walkę na szpady, bok, jazdę na koniu, pływanie czy rzut kulą lub oszczepem. W pewnym momencie przyboczny rzuca piłkę do któregoś z siedzących. Zuch, który otrzymał piłkę musi podać nazwę przedstawianej dyscypliny. Jeśli nie zgadnie to wszystkie zuchy wybierają dla niego rodzaj sportowego „wykupu”, np. przysiady, podskoki, żabki, itp. Gdy odgadnie wówczas zajmuje miejsce drużynowego i sam staje się „przewodnikiem” w sporcie. Każdy zuch w kręgu powinien być chociaż raz odpowiadającym.

Ostateczne zwycięstwo odniesie ta szóstka, której odpowiadający najtrafniej będą odgadywali nazwy ilustrowanych ruchami dyscyplin sportowych.

Uwaga: prowadzącym „przewodnikiem” może też być przez cały czas sam drużynowy lub przyboczny, który wcześniej przygotowuje sobie odpowiedni repertuar nie powtarzających się gestów i ruchów sportowych.

100 zabaw na 100 – lecie

Na ratunek!

Pomoce: 4 duże piłki gumowe, gwizdek.

Przebieg zabawy: dwa zespoły „strażaków” ustawiają się w rzędach, oddalonych od siebie o 3 m. Pierwsze zuchy otrzymują po dwie piłki, stanowiące „dobytek pogorzalców”. Na sygnał gwizdkiem przekazują je do tyłu nad głowami – jedną po drugiej – i stają w rozkroku. Po chwili piłki wracają, tym razem podawane pod nogami. W momencie znalezienia się ich przy pierwszych zuchach, wszyscy w rzędach kucają i popychają piłki po ziemi do ostatnich. Zuchy stojące na końcu podnoszą je do góry natychmiast po ich otrzymaniu.

Wygrywa zespół, któremu uda się szybciej przetransportować na bezpieczne miejsce uratowane mienie.

Jakie znasz drzewa

Zuchy ustawiają się w kole i naśladują szum lasu (ręce unoszą do góry, kołyszają się na boki). Wszyscy mówią szszsz... W środku koła stoi jeden zuch z zawiązanymi oczami - „ciuciubabka”. Po kilku ruchach zuchy opuszczają ręce i stoją w bezruchu. Ciuciubabka wolno posuwa się w kole i dotyka któregoś z dzieci mówiąc: „Szumi las, szumi las, wymień drzewo, które znasz”. Dotknięty zuch wymienia nazwę jakiegoś drzewa. Zabawa przebiega do momentu, póki któregoś z dotkniętych dzieci nie powtórzy nazwy drzewa lub nie wymieni żadnej nazwy.

Zgadula zwierzęca

Jest to zabawa planszowa.

Pomoce: zagadki i pasujące do nich obrazki przedstawiające zwierzęta lub rośliny.

Wszystkie karty z zagadkami tasuje się i kładzie na stosik tekstem do spodu. Potasowane osobno rozdaje się uczestnikom gry. Każdy po kolei sięga do stosika, bierze z wierzchu jedną zagadkę i czyta ją głośno. Jeśli wśród swoich kart ma pasujący do niej obrazek (rozwiązanie), zagadkę wraz z obrazkiem kładzie obok siebie na stole i liczy sobie punkty. Jeżeli nie ma u siebie odpowiedniego obrazka, wsuwa zagadkę pod spód stosika, a zagadkę z wierzchu zabiera i rozwiązuje następna osoba.

Wygrywa ten, kto pierwszy odłoży wszystkie swoje obrazki z zagadkami na bok i zdobędzie najwięcej punktów.

100 zabaw na 100 – lecie

Cztery żywioły

Cztery żywioły to woda, powietrze, ziemia, ogień. W każdym z trzech pierwszych żyją zwierzęta. Drużynowy, chodząc po kole utworzonym przez zuchy, wywołuje jakieś zwierzę i wskazuje szybko zucha. Zuch powinien niezwłocznie nazwać żywioł, w którym wywołane zwierzę mieszka. Można od czasu do czasu zamiast nazwy zwierzęcia wywołać czwarty żywioł – ogień – na co zuch, którego się wskazuje, musi szybko obrócić się 3 razy w kółko.

menu

Niedźwiedzie i pingwiny

Po jednej stronie ustawia się grupa zuchów (pingwiny), a na pasie w połowie terenu stoi biały niedźwiedź (drużynowy), który zaczął się na pingwiny. Na dany znak pingwiny w podskokach próbują przejść na jego teren, on zaś stara się je złapać na swoim terenie. Złapany pingwin zasila niedźwiedzia i pomaga mu w polowaniu. Wygrywa pingwin, któremu uda się przejść przez teren niedźwiedzia do wytyczonej granicy.

Szaman z Ameryki

Zuchy siadają w kręgu, zabawę rozpoczyna prowadzący, zwracając się do sąsiada z lewej strony: „Przyjechał do mnie szaman z Ameryki”. Zagadnięty pyta: „No i co?”. Prowadzący odpowiada: „Przywiózł mi młynek do kawy” (pokazując jednocześnie ruch mielenia kawy ręcznym młynkiem). Następnie zagadnięty zwraca się z tymi słowami i gestem do osoby siedzącej po prawej stronie, aż tekst wróci do prowadzącego. Przez cały czas wszystkie zuchy pokazują gest mielenia kawy. Następnie prowadzący zwraca się do kolejnych osób, pokazując przy tym odpowiednie gesty: „... przywiózł mi młynek do kawy, zegar z kukułką itd.”. Przez cały czas osoby, które już mówiły o szamanie, pokazują wszystkie gesty. Szaman może przynieść różne przedmioty.

Znak imienia

Indianie charakteryzują się tym, że często używają znaków. Każdy do swojego imienia wymyśla charakterystyczny gest np. „Deszczowa twarz” pokaże palcami deszcz spadający na twarz. Każdy z uczestników przedstawia swój znak. Zuchy siedząc w kręgu bawią się w wywoływanie Indian za pomocą gestu. Pierwsza osoba pokazuje swój znak znak osoby, którą chce wywołać. Osoba wywołana pokazuje swój znak i znak następnej osoby. Ważne jest aby jak najszybciej reagować na swój znak. Gra musi mieć bardzo szybkie tempo. Osoba, która się zagapi i nie odpowie na swój znak, wypada z zabawy.

100 zabaw na 100 – lecie

Detektyw

Każdemu zuchowi rozdajemy kartkę. Ten, kto wylosuje nazwę „detektyw”, zostaje detektywem (tylko jedna osoba), a kto nazwę „spryciarz” jest spryciarzem i może zaczarować każdego przez dotknięcie każdego, oprócz detektywa. Wszyscy chodzą po sali, ujawniony jest tylko detektyw. Spryciarz dyskretnie podchodzi do osób, dotyka je w plecy tak, aby detektyw tego nie zauważył. Osoba dotknięta zastyga w bezruchu. Detektyw ma za zadanie wytypować spryciarza jak najszybciej zanim wszystkie osoby zostaną zaczarowane.

Losowanie może odbywać się kilkakrotnie.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Zabawy i gry terenowe

- 3.1. Zagubiony meldunek*
- 3.2. Strażnicy leśni i kłusownicy*
- 3.3. Zasadzka*
- 3.4. Harcownicy*
- 3.5. Pomoc rannym zwierzętom*
- 3.6. Marsz na przetaj*
- 3.7. Po ukryty meldunek*
- 3.8. Kto pierwszy dotrze*
- 3.9. Różnymi drogami*
- 3.10. Wilki i sarny*
- 3.11. Wilczym szlakiem*
- 3.12. Walka o sztandar*
- 3.13. Obrona linii kolejowej*
- 3.14. Tropienie kłusowników*
- 3.15. Na odsiecz*
- 3.16. Zbieracze jagód*
- 3.17. Wartownik*
- 3.18. Kukułka*
- 3.19. Obrona granicy*
- 3.20. Tropienie zbiega*
- 3.21. Trop w trop*
- 3.22. Poczta*
- 3.23. Zrzuty*

Zagubiony meldunek

Ktoś wykradł meldunki. Po przeczytaniu podarł i ukrył je gdzieś w pobliżu drogi (należy podać harcerzom odcinek). Każdy z meldunków pisany był innym kolorem. Zadaniem zastępów jest odnalezienie i odczytanie meldunku. Wygrywa zastęp, który pierwszy odczyta meldunek.

Odmianą gry może być zapisane polecenie, zamiast meldunku, które zastęp musi wykonać podczas dalszej zabawy.

Strażnicy leśni i kłusownicy

Kilku harcerzy – kłusowników – kryje się w gęstym zagajniku. Przy maskowaniu się uważają, by nie niszczyć drzew. Parę minut później wyruszają zastępy strażników leśnych w celu odszukania kłusowników. Kłusownik nie może opuszczać kryjówki.

Wygrywa ten zastęp strażników, który wykryje więcej kłusowników.

100 zabaw na 100 – lecie

Zasadzka

Jeden zastęp kryje się w odległości 15 kroków wzdłuż wyznaczonego odcinka drogi. Drugi maszeruje tą drogą i stara się wypatrzyć miejsce zasadzki. Jeżeli tropiący zauważą zaczajonych, zatrzymują się i starają się wszystkich wyłapać. Jeżeli zaś ominą miejsce zasadzki, wówczas zaczajeni wyskakują z ukrycia z okrzykiem zwycięstwa.

menu

Harcownicy

Współzawodniczące zastępy znajdują się w ukryciu w odległości ok. 50 m od siebie. Na dany znak wysyłają zastępowi znajdującemu się naprzeciw po kilku harcowników. Mogą oni przebierać się, maskować. Harcownik, który pierwszy zauważy i rozpozna przeciwnika, bierze go do niewoli. Każdy z harcowników ma przypięty numer (do czapki lub na piersi). Wywołanie numeru oznaczać będzie wzięcie przeciwnika do niewoli.

Jeśli uczestnicy zabawy znają się, wystarczy wywołać imię.

100 zabaw na 100 – lecie

Pomoc rannym zwierzętom

(W zastawione przez kłusowników sidła złapało się kilka zwierząt. Każde z nich wydaje płaczliwe dźwięki. Na pomoc udają się myśliwi i uwalniają zwierzę z sideł.)

Drużynowy udaje się z kilkoma (5-8) harcerzami do zagajnika, w którym w promieniu 100-150 m każdy z nich ukrywa się i na dany znak wydaje dźwięk uwięzionego zwierzęcia. W tym czasie z innego miejsca (100-200 m) co 1 minutę na pomoc zwierzętom wybiegają myśliwi. Każdy z nich nasłuchuje i stara się jak najszybciej odszukać ranne zwierzę, które – jeśli zostanie przez myśliwego zauważone – nagradza go jakimś fantem. Po zebraniu wystarczającej ilości fantów myśliwy szybko wraca do punktu startowego.

Mierzony jest czas poszukiwań każdego myśliwego. Łatwo jest wyłonić zwycięzcę oraz zwycięski zastęp. Grę powtarzamy, zamieniając zastępom role – myśliwi stają się rannymi zwierzętami i odwrotnie. Gra jest atrakcyjna, jeśli przeprowadzamy ją o zmroku.

menu

Marsz na przetaj

Ze szczytu wzgórza trzeba wskazać charakterystyczny przedmiot (np. samotny dom, mostek, ciekawe drzewo) znajdujący się w odległości powyżej 300 m, który po zejściu z punktu obserwacyjnego zniknie z horyzontu widzenia. Harcerze otrzymują polecenie udania się pojedynczo w wybrane miejsce. Mierzony jest łączny czas zastępu.

100 zabaw na 100 – lecie

Po ukryty meldunek

Drużyna maszeruje przez las. Każdy z harcerzy gra rolę kuriera i trzyma zaszyfrowany meldunek. Na komendę drużynowego: „Nieprzyjaciel!”, wszyscy rozbiegają się i każdy ukrywa meldunek, a następnie wraca do drużynowego, który kołując harcerzy oddala się. Po przejściu około 300 m mówi, że niebezpieczeństwo minęło i każdy stara się odnaleźć ukryty wcześniej meldunek. Można również zbierać meldunki ukryte przez inne osoby. Po 10 minutach drużynowy zwołuje zbiórkę i sprawdza odnalezione meldunki. Za każdy odnaleziony meldunek zastęp otrzymuje punkt, zaś za meldunek innego zastępu dwa punkty.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Kto pierwszy dotrze

Zastępy otrzymują koperty z mapą (szkicem), na której zaznaczona jest trasa. Każdy zastęp ma wyznaczoną inną drogę, lecz jednakowej długości i odległości. Wszystkie drogi prowadzą do tego samego punktu zbornego, w którym ukryta jest chorągiewka. Wygrywa zastęp, który pierwszy dotrze na wyznaczone miejsce i odnajdzie chorągiewkę.

menu

Różnymi drogami

Dla każdego zastępu wyznacza się trasę przemarszu długości ok. 1 km, zbieżną na końcu i zaznaczoną na szkicu. Każdy z zastępów pokonuje wyznaczoną trasę i przygotowuje po drodze zadania do wykonania dla innego zastępu. Przy redagowaniu polecenia musi wziąć pod uwagę fakt, że drugi zastęp będzie się poruszał w przeciwnym kierunku. Po dojściu do celu zastępy odpoczywają spożywając posiłek i zamieniając się trasami. W drodze powrotnej każdy zastęp szuka listów i wykonuje zawarte polecenia. Zwycięzcą będzie zastęp, który wykona wszystkie polecenia i sam wymyśli najciekawsze zadania dla innych.

100 zabaw na 100 – lecie

Wilki i sarny

Jeden zastęp to wilki, pozostałe są sarnami. Sarny kryją się w oznaczonym odcinku lasu, a wilki na dany znak wyruszają na łowy. Sarna złapana (której zerwano szarfę) odpada z gry i udaje się na miejsce zbiórki. Sarny mogą uciekać do najbliższego gospodarstwa gajowego, gdzie będą bezpieczne, zaś wilki nie mają tam wstępu. Do gajówki nie mogą wejść sarny upolowane. Zwycięża wilk, który upoluje najwięcej saren oraz zastęp saren, z którego najwięcej uratuje się ucieczką do gajowego. Zaleca się zamianę ról.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Wilczym szlakiem

Jeden zastęp przyjmuje rolę wilków, pozostałe grają role małych bezbronnych zwierząt: zajączków, saren, owieczek. Po drodze o szerokości ok. 30 m i długości 100-150 m biegają wilki. Inne zwierzęta muszą przedostać się niezauważone na drugą stronę drogi. Na dany znak zwierzątka przystępują do skradania się na drugą stronę zarośniętej różnymi krzewami drogi. Zwierzę zauważone musi oddać swój identyfikator. Zwycięża zastęp, z którego najwięcej zwierząt przejdzie na drugą stronę drogi. Wilk, który zdobędzie najwięcej identyfikatorów, będzie zwycięzcą.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Walka o sztandar

W lesie w odległości 500 - 600 m od siebie znajdują się dwa nieprzyjacielskie obozy. W każdym obozie przechowywany jest sztandar (flaga lub płótno) zawieszony na wysokości, z której można po niego sięgnąć. Posterunki wartownicze są rozstawione w odległości co najmniej 50 m od sztandaru. W chwili rozpoczęcia gry z każdego obozu udają się zwiadowcy do obozu przeciwnika w celu zdobycia sztandaru. Wartownicy i zwiadowcy mogą wyeliminować członków obozu przeciwnego poprzez zerwanie szarfy z wełny. Zwiadowcy, którym udało się wejść na teren obozu przeciwnika, zabierają sztandar i próbują go przenieść na teren własnego obozu. W razie, gdy zostaną schwytani (dostaną się do niewoli), muszą oddać sztandar. Zwycięża zespół, który w chwili zakończenia gry posiada dwa sztandary.

menu

Obrońca linii kolejowej

Droga o długości ok. 500 m jest ochraniana przez chodzące po niej patrole oraz posterunki ukryte w odległości 30-40 m. Na umówiony sygnał w kierunku drogi udają się partyzanci w celu umieszczenia na niej ładunków wybuchowych. Partyzanci mogą być schwytani przez ochronę na drodze lub w lesie. Na dowód wyeliminowania z gry schwytanych przeciwnik zrywa z nich szarfę lub opaskę. Partyzanci, którzy dotarli do drogi (linii kolejowej), zakładają opaskę na drzewie lub słupie i wycofują się. Zwycięża zastęp, z którego więcej osób wykonało zadanie.

Grę powtarza się, zmieniając role. **Nie można jej przeprowadzać na czynnych torach kolejowych!**

Tropienie kłusowników

W lesie kręci się kilku kłusowników. Mają oni założone białe opaski na głowie lub ramieniu i od czasu do czasu zapalają latarki (w nocy) lub przekazują sobie sygnały dźwiękowe (w dzień). Należy ich „złapać” - czyli zerwać opaskę. Kłusownicy mogą przechodzić z miejsca na miejsce, kryć się za drzewami, kłaść się na ziemi, czołgać. Nie wolno im jednak biegać, wyrywać się lub bronić w inny sposób. Wygrywa zastęp, który schwyta najwięcej kłusowników.

Gra jest ciekawa o zmroku.

100 zabaw na 100 – lecie

Na odsiecz

Na polanie (wzgórzu) w strefie oznaczonej taśmą znajduje się patrol otoczony zastępem nieprzyjaciela. Członkowie tego zastępu nie mogą wejść na polanę za taśmę, grozi to zdalnym zniszczeniem ich kwatery. Ukryli się jednak wokół polany w promieniu 200 m, by złapać każdego, kto wyjdzie poza strefę ochronną. Inne zastępy, oddalone o ok. 400 m, ruszają na odsiecz, by przejąć od patrolu tajemniczy bagaż. Każdy uczestnik gry ma założoną szarfę z wełny w barwach swego zastępu. Harcerze idący na odsiecz starają się przedostać na oznaczoną polanę. Nieprzyjacielskie patrole biorą do niewoli każdego, kto zbliży się do polany. Wzięcie do niewoli polega na zerwaniu szarfy, bez której nie można wejść na oznaczoną strefę. Jeśli do obleganego patrolu dostanie się wielu sprzymierzeńców, organizują przerzut cennego bagażu do swojej kwatery.

Zwycięża ten zespół, który zanieśnie tajemniczy bagaż do swojej kwatery.

menu

Zbieracze jagód

Zastęp dzieli się na dwie grupy. Grupa pierwsza wyrusza wcześniej w kierunku lasu, w którym będzie zbierać jagody i znaczy drogę za pomocą znaków patrolowych. (Można je rysować na ziemi lub układać z patyków, kamieni itp.) Po drodze ukrywa 2 listy, które zawierają kilka zadań do wykonania, np.:

- rozpoznać po korze różne gatunki drzew,
- wymienić 5 gatunków znanych grzybów jadalnych,
- nazwać grzyby rosnące pod sosną lub znajdujące się obok listu,
- obliczyć, ile kilogramów jagód trzeba zebrać, ażeby kupić dla zastępu 2 - osobowy namiot, którego cena wynosi 250 zł.

15 min później, tropem pierwszej grupy wyrusza druga grupa, starając się odczytać wszystkie napotkane znaki patrolowe i wykonać zadania podane w listach. Po zakończeniu gry można przystąpić do zbierania jagód. Następnego dnia (lub na kolejnej zbiórce) trzeba powtórzyć grę, by druga grupa miała okazję przygotować zadania.

Wygrywa ta grupa, która odczyta więcej znaków patrolowych i wykona poprawnie wszystkie zadania podane w listach.

100 zabaw na 100 – lecie

Wartownik

Zabawę przeprowadza się na leśnej polanie, łące, pastwisku. Udział bierze cały zastęp lub drużyna.

Jednemu z harcerzy przywiązuje się chustką oczy tak, żeby uszy miał odkryte – jest to wartownik. Harcerze siadają tworząc duże koło o promieniu kilkunastu kroków. W środku koła staje lub siada wartownik, a obok niego układa się przygotowane uprzednio przedmioty, np. czapkę, szyszkę, piłeczkę itp. Harcerze pojedynczo lub najwyżej po dwóch starają się bezszelestnie dojść do wartownika i „porwać” jeden z ułożonych obok niego przedmiotów. Wartownik stara się wyłowić każdy szmer. Jeśli usłyszy skradającego się harcerza, wskazuje w jego kierunku ręką. Jeśli wskaże trafnie, harcerz wycofuje się z zabawy. Znaczy to, że nie opanował jeszcze umiejętności bezszelestnego poruszania się. Jeśli natomiast zdoła bezszelestnie dojść do wartownika i pochwycić ułożony przy nim przedmiot – zdobywa punkt i może swobodnie wrócić na miejsce. Podczas powrotu innym harcerzom nie wolno podchodzić, bo wartownik nie mógłby ich usłyszeć. W czasie zabawy obowiązuje cisza. Wolno hałasować (rozmawiać, krzyczeć) tylko w chwili, gdy uczestnik zabawy dotknie przedmiotu. Wartownika można co pewien czas zmieniać.

Zabawę prowadzi się przez z góry określony czas, np. 20 min. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

menu

Kukułka

Gdzieś ukrywa się „kukułka”. Któreś z zuchów w odstępach kilkusekundowych „kuka” i zmienia za każdym razem kryjówkę. Zwycięża ten, kto odnajdzie „kukułkę”.

W podobny sposób można bawić się w „dzięcioła” (stuka kijem w kij), w „kosa” (gwizdże), w „sowę” lub „puchacza” (pohukiwanie) itd.

100 zabaw na 100 – lecie

Obrona granicy

Na leśnej ścieżce wyznacza się odcinek długości 30-50 m – będzie to granica. Drużynę dzielimy na dwa zespoły. Jeden, mniej liczny, broni przejścia przez granicę, drugi stara się przedostać na drugą jej stronę, czyli przejść przez ścieżkę.

Obrońcy starają się dotknąć przechodzących przez ścieżkę przeciwników. Przed rozpoczęciem gry trzeba dokładnie ustalić na jakiej przestrzeni obrońcy mogą ścigać napastników, np. 5 m od granicy po stronie obrony. Dla zmylenia czujności zawodnikom obu grup wolno się ukrywać i podchodzić niepostrzeżenie. Granicę wolno przekraczać tylko w obrębie wyznaczonego odcinka. Zawodnik schwytyany lub dotknięty przez obrońcę zostaje wyeliminowany z gry. Jeżeli przynajmniej połowa napastników zdoła się przedrzeć przez granicę, zostają oni uznani za zwycięzców.

menu

Tropienie zbiega

Kilku zbiegów znaczy trasę swojej ucieczki jednakową liczbą tropów (skrawki kolorowego papieru, włóczki itp.). Trasy ucieczki, długości ok. 2 km (zależnie od wieku uczestników zabawy), przebiegają w różnych kierunkach, w terenie jak najbardziej urozmaiconym. Kończą się wraz z ostatnim tropem. W promieniu 30-50 m od niego należy szukać ukrytego zbiega. Zespołowi, który prędzej go odnajdzie wręczamy np. słodką nagrodę.

100 zabaw na 100 – lecie

Trop w trop

Przygotowujemy 10-15 małych, jednakowych karteczek. Zawodnicy dzielą się na dwa zespoły i wszyscy ustawiają się w jednym szeregu. Prowadzący oddala się na odległość ok. 20 m, po czym zaczyna uciekać przed zawodnikami. Ci z kolei starają się go dopędzić i dotknąć ręką. Ten komu się to uda, otrzymuje kartkę wartości 2 punktów, a następnie musi się cofnąć i zrównać z ostatnim zawodnikiem. Prowadzący co pewien czas zatrzymuje się i odwraca w kierunku goniących. Ci kryją się wtedy za krzewy, drzewa, kamienie, występy terenu. Ten kto nie zdążył się schować i kogo prowadzący wskaże ręką, musi cofnąć się do ostatniego zawodnika. Sędziowie (po jednym dla każdego zespołu) czuwają nad przestrzeganiem tego przepisu. Gra kończy się z chwilą, gdy prowadzący rozda wszystkie kartki. Sędziowie zbierają je i obliczają punkty. Wygrywa ten zespół i ten uczestnik, którzy zebrali jak najwięcej punktów.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Poczta

W lesie na ścieżce zastępowy rozstawia swój zastęp, pojedynczo, co kilkaset metrów tak, by poszczególni jego członkowie nie widzieli się ani nie słyszeli nawzajem. Przechodzi on jeszcze raz całą trasę i każdemu z rozstawionych gońców mówi jak znaleźć następnego. Każdy goniec musi temu następnemu zanieść kopertę z zadaniem i wrócić na swoje miejsce. Ostatni goniec otwiera kopertę i znajduje w niej polecenie zwinięcia poczty. Musi znaleźć swojego poprzednika, a następnie wracając razem, zabierają ze sobą kolejnych gońców. Gra odbywa się w ciszy i bez użycia latarek (można się umówić, że rzecz dzieje się na terenie opanowanym przez przeciwnika)

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Zrzuty

W promieniu jednego kilometra zastępowy (lub drużynowy) rozwiesza na drzewach w lesie kilkanaście chust (mogą to być też np. kolorowe kawałki papieru). Niektóre mogą być dobrze widoczne z daleka, inne starannie ukryte w gałęziach. Wszyscy otrzymują takie zadanie: „W nocy był zrzut spadochronowy i z samolotów zrzucono pojemniki z różnorodną zawartością (leki, broń, amunicja etc.)”. Zawartość pojemników mogą symbolizować kolory chust czy innych przedmiotów. Należy odszukać możliwie dużo pojemników i przynieść je do obozu, przy czym czas odgrywa niezwykle rolę. Za przyniesienie pierwszego „pojemnika” dostaje się 10 punktów, drugiego 5, trzeciego 3, a za następne już tylko po jednym punkcie. (Można również wprowadzić zróżnicowanie związane z zawartością pojemników – opisana punktacja dotyczyć może „pojemników” z bronią, za te z amunicją może być dwa razy większa, a za lekarstwa – trzy razy).

menu

Zabawy ruchowe

- 4.1. Król i jego dzieci*
- 4.2. Wyparawa po kwiat paproci*
- 4.3. Wyścig przyrodników*
- 4.4. Pikier*
- 4.5. Pasterze i owce*
- 4.6. Zwinni nawijacze*
- 4.7. Mur Chiński*
- 4.8. Morskie fale*
- 4.9. W ciemnościach do celu*
- 4.10. Szczur*

Król i jego dzieci

Pole zabawy tworzy prostokąt o wymiarach 10 x 20 kroków. Przy jednym z krótszych boków prostokąta kreślimy mały kwadrat, który jest „tronem królewskim”. Zuch obrany na „króla” staje w kwadracie i obejmuje panowanie nad resztą zuchów, wysyłając je do pracy. Dzieci udają się poza granice prostokąta, tam umawiają się, że np. były nad rzeką i łowiły ryby. Następnie biegną do króla i ustawiają się wokół jego tronu. Król pyta: „Gdzieżeście były moje dzieci?”. Dzieci odpowiadają: „Nad rzeką ojcze królu”. „A coście robiły?” Tym razem dzieci nie odpowiadają, tylko ruchami naśladują łowienie ryb, a król zgaduje. Jeśli zgadnie, dzieci uciekają, a król stara się złapać jedno z nich, zanim zdąży ono przebiec granicę pola zabawy. Przy dalszej zabawie schwytane dziecko staje się pomocnikiem króla i pomaga mu jedynie w chwytaniu. Nowym królem staje się dziecko najpóźniej schwytane. Król zgaduje trzy razy. Jeśli nie zgadnie, wybiera się nowego króla.

100 zabaw na 100 – lecie

Wyprawa po „kwiat paproci”

Pomoce: 2 szaliki lub 2 chustki do zawiązania oczu, 2 piłeczki palantowe, klocki lub inne niewielkie przedmioty.

Na ziemi rysujemy dwa tory o długości 10 metrów (około 14-16 kroków) i szerokości 1 metra. Na końcu torów kładziemy piłeczki. Na starcie sędzia zawiązuje zawodnikom oczy chustką i wpuszcza ich na tor. Zawodnicy mają przejść tor i znaleźć na jego końcu piłeczkę. Sędzia uważa, żeby nie zeszli z toru. Jeśli któryś z zawodników przekroczy linię – zatrzymuje go i ustawia na torze. Po odnalezieniu piłki zawodnik zdejmuje z oczu opaskę i oddaje piłkę sędziemu.

Uwaga: każdy zawodnik, nim ruszy ze startu, ma prawo przejść trasę z otwartymi oczami, aby policzyć ile kroków dzieli go od piłki. Przy tej konkurencji powinno być dwóch sędziów odcinkowych, aby każdy zawodnik miał swojego opiekuna.

menu

Wyścig przyrodników

Począwszy od wyznaczonej na ziemi lub na podłodze linii startu, należy narysować co pół kroku linie równoległe, numerując każdą z nich (powinno ich być około 15). Biorący udział w zabawie ustawiają się w kolejce przed linią startu. Na podany sygnał pierwszy zawodnik wyrusza w kierunku mety. Gdy stanie między dwiema równoległymi liniami, powinien jednocześnie wymienić nazwę np. zwierzęcia.

Jeśli w czasie „podróży” do mety zabraknie mu nazw zwierząt, wówczas wycofuje się z zabawy. Ci, którym uda się dojść do mety, zostają zwycięzcami. Przechodząc od linii startu do linii mety pierwszy zawodnik wymienia tylko nazwy zwierząt domowych, drugi – nazwy zwierząt dzikich, trzeci – nazwy ptaków, czwarty – nazwy kwiatów ogrodowych lub polnych itp.

100 zabaw na 100 – lecie

Pikier

Każdy z grających ma kij palantowy równej długości. W odległości 10-15 kroków od stojących graczy jest mocno wetknięty w ziemię słupek. Jeden z graczy stoi przy słupku, reszta na mecie, odległej o 15 kroków. Stojący przy słupku nazywa się „pikierem”. Każdy gracz rzuca po jednym razie swoim palantem do słupka, starając się go przewrócić. Gdy się to stanie, wtedy pikier jak najszybciej podbiega do przewróconego słupka i stara się go jak najprędzej wetknąć w ziemię, a tymczasem wszyscy gracze biegną po swoje palanty. Kogo pikier po postawieniu słupka dotknie swoim palantem ten zostaje pikierem.

Każde przewrócenie liczy się jako kreskę (może to być np. 10 punktów).

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Pasterze i owce

Harcerze grają parami, a rzecz polega na tym, aby jak najszybciej pokonać pewną przestrzeń usianą przeszkodami. Jeden z zawodników występuje w roli owcy – ma starannie zawiązane oczy, drugi jest pasterzem. Podczas gdy „owce” pokonują trasę, „pasterze” pozostają na linii startowej. Wykrzykując wskazówki dla swych „owiec”, nie wolno im jednak używać ich imion. W miarę oddalania się od linii startowej „owce” mają coraz mniej pewności co do głosu swoich „pasterzy”. Przy braku prawdziwych przeszkód należy na torze ustawić jakieś sztuczne, lecz bezpieczne przeszkody, dbając o to, by niewidome „owce” nie zrobiły sobie krzywdy.

Na mecie powinny znajdować się „bramki” wykonane z dwóch patyczków, po jednej bramce dla każdej „owcy”. Która „owca” pierwsza wejdzie do swej bramki, zdobywa zwycięstwo dla siebie i swego „pasterza”.

menu

Zwinni nawijacze

Dwóch harcerzy bierze za końce sznurek długości 6-8 m i staje naprzeciw siebie (na długość sznurka). Na sygnał obaj zaczynają nawijać sznurek na szpule, posuwając się do przodu.

Wygrywa ten, kto pierwszy nawinie sznurek na szpulę do miejsca oznaczonego (w środku sznurka) tasiemką.

100 zabaw na 100 – lecie

Mur Chiński

Boisko – prostokątne, niewielkie. W środku boiska narysowany mur (pas o szerokości 2—3 kroków), na obu krótszych bokach wyznacza się metę.

Ustawienie: na jednym z krótszych boków boiska znajdują się wszyscy uczestnicy zabawy, na murze strażnik. Na sygnał wszyscy wybiegają z linii mety starając się dostać na drugą stronę muru. Strażnik usiłuje schwycić jak największą liczbę przebiegających. Każdy schwytany staje się jego pomocnikiem. W ten sposób liczba ich rośnie, co utrudnia przejście przez mur obronny. Zwycięzcą zostaje ten, kto przedostał się przez mur ostatni i temu powierzamy w następnej rozgrywce rolę strażnika.

Uwaga: jeżeli uczestnicy zbyt długo odwlekają moment przebiegnięcia na drugą stronę muru, wówczas liczeniem do trzech strażnik zmusza ich do wykonania zadania. Ten, kto mimo liczenia nie próbuje przedostać się przez mur zostaje uznany za schwytanego.

menu

Morskie fale

Cała załoga statku siedzi w kręgu na krzeselkach, dwa są wolne. Jedna osoba stoi na środku. Prowadzący porusza komendami fale w odpowiednim kierunku. Kiedy mówi: „Fale w prawo” - wszyscy poruszają się o jedno miejsce w prawo, kiedy mówi „Fale w lewo” - to poruszają się o jedno miejsce w lewo. Dla zmylenia może wydawać kilka razy ten sam komentarz, czyli np. kilka razy „fale w lewo”. Osoba ze środka próbuje zająć wolne miejsce. Jeżeli jej się uda, to do środka wchodzi osoba siedząca po jej prawej stronie. Ruchy fal powinny być płynne, a komendy podawane dynamicznie.

100 zabaw na 100 – lecie

W ciemnościach do celu

W odległości kilku kroków od linii startu rysujemy kredą na podłodze tarczę z trzema współśrodkowymi kołami, różniącymi się wielkością. Zawodnicy startują kolejno z zawiązanymi oczami lub w rulonie z papieru na głowie. Każdy stara się dojść do tarczy i stanąć w najmniejszym kole. Gdy spodziewa się, że już zajął odpowiednią pozycję, mówi: „Meta” i odkrywa oczy.

Jeśli stoi poza największym kołem otrzymuje 0 punktów, w największym kole – 1 punkt, w średnim – 3 punkty, a w najmniejszym kole – 5 punktów. Jeśli stoi jedną nogą w największym kole, a drugą w średnim – otrzymuje 2 punkty. I odpowiednio za stanie jedną nogą w średnim, a drugą w najmniejszym – 4 punkty.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Szczur

Uczestnicy zabawy stoją na obwodzie koła w odstępach jednego kroku, a jedna osoba wewnątrz.. Stojący w kole obracając się dookoła swej osi puszczają w ruch „szczura” tak, aby wirował on przy ziemi, wydłuża przy tym linkę lub skraca, by szczur przebiegał tuż pod nogami stojących na obwodzie koła. Podskakują oni w momencie, gdy szczur zbliża się do ich nóg i chce ich „ugryźć”. Najlepszym skoczkiem zostaje ten, który ani razu nie dotknie nogami szczura.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

Zabawy skautów cz.1

- 5.1. *Argentyna (Kot i mysz)*
- 5.2. *Australia (Napętnić butelkę)*
- 5.3. *Australia (Wybuchowe kije)*
- 5.4. *Belgia (Hasło)*
- 5.5. *Brazylia (ZOO)*
- 5.6. *Brazylia (Chwytnie mioteł)*
- 5.7. *Chiny (Kulawy kurczak)*
- 5.8. *Indonezja (Słoń, człowiek, mrówka)*
- 5.9. *Kanada (Kamuflarz)*
- 5.10. *Kanada (Łapanie ognia)*
- 5.11. *Kanada (Międzynarodowe zakupy)*
- 5.12. *Kolumbia (Johnny klaszcze w dłonie)*
- 5.13. *Filipiny (Sztafeta ze skorupką)*
- 5.14. *Francja (Ukryte słowa)*
- 5.15. *Francja (Szkiecować wrażenia)*
- 5.16. *Grecja (Ptaki – giganci – karty)*
- 5.17. *Grecja (Kukielka)*

menu
część 2

100 zabaw na 100 – lecie

Zabawy skautów cz.2

- 5.18. *Islandia (Jajko)*
- 5.19. *Indie (Przekazywanie)*
- 5.20. *Japonia (Jan – Ken – Pan)*
- 5.21. *Meksyk (Pińata)*
- 5.22. *Nowa Zelandia (Oginie na górze Cooka)*
- 5.23. *Norwegia (Fale)*
- 5.24. *Pakistan (Mazdori – robotnicy)*
- 5.25. *Portugalia (Spacer z gazetą)*
- 5.26. *Senegal (Husteczka)*
- 5.27. *Sudan (Pułapka na lamparta)*
- 5.28. *Tanzania (Dom olbrzyma)*
- 5.29. *Wielka Brytania (Tęczowy znacznik)*
- 5.30. *USA (Gra kształtów)*
- 5.31. *USA (Poszukiwacze)*
- 5.32. *USA (Żaba)*
- 5.33. *Zambia (Krokodylu, mogę przejść przez rzekę?)*
- 5.34. *Zimbawe (Zgubione buty)*

część 1

100 zabaw na 100 – lecie

ARGENTYNA – *Kot i mysz* (zabawa zuchowa)

Uczestnicy zabawy stają w kręgu łąpiąc się za ręce. Jeden gracz Mysz staje w środku koła. Inny – Kot, staje na zewnątrz koła naprzeciwko Myszy.

Kot: Myszko, co robisz w mojej winnicy?

Mysz: Jem winogrona.

Kot: (wyciąga łapkę w kierunku myszy) Daj mi kilka.

Mysz: (sięga przez koło, udaje że kładzie winogrona na łapki Kota) Oto one.

Kot: Daj mi więcej.

(Tera można powtórzyć tak często jak Mysz sobie życzy odpowiadając: „Oto one”. I dalej:)

Kot: Daj mi więcej!

Mysz: Nie!

Kot: Złapię cię.

Mysz: Jeśli umiesz!

Mysz biega a Kot ją goni. Zuchy z koła próbują chronić Mysz. Jeśli Kot wejdzie do środka, wtedy dwoje może rozłączyć ręce pozwalając myszy wyjść. Jeśli oboje – Kot i Mysz, będą na zewnątrz koła, zuchy pomagają wejść Myszy. Kiedy Kot złapie Mysz, dwójka innych zuchów staje na ich miejscach i zabawa rozpoczyna się od nowa.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

AUSTRALIA – *Napełnić butelkę (mecz)*

Gramy w drużynach. Jedna drużyna staje na linii, mając wiadro z wodą przy jednym końcu i pustą butelkę i łyżeczkę do herbaty na drugim. Woda w wiadrach jest przekazywana na łyżeczce, przechodząc z ręki do ręki każdego gracza wzdłuż linii. Pierwsza drużyna, która napełni butelkę podczas ograniczonego czasu wygrywa.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

AUSTRALIA – *Wybuchowe kije* (zastęp lub szóstka)

Każdy członek zastępu lub szóstki dostaje wybuchowy kij – zrolowaną gazetę lub czasopismo, zabezpieczoną taśmą lub sznurkiem. Na słowo „Zaczynamy!” gracze próbują uwolnić się od kija przez uderzenie w dziewczynę z drugiego zastępu lub szóstki. Ona musi wtedy zabrać kij i szybko uwolnić się od niego tą samą drogą, uderzając o chłopaka. Zabawa trwa do czasu podania sygnału, wtedy wszyscy wracają do swoich zastępów i liczą liczbę pałek otrzymanych w ich grupie. Szóstka, która ma najniższą liczbę otrzymanych uderzeń wygrywa.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

BELGIA – Hasło

Zabawa do wykorzystania np. w czasie oczekiwania na pociąg lub autobus na obóz.

Wszystkie osoby stają na prostej linii. Ostatnia w rzędzie wymyśla hasło. Swoimi palcami „pisze” pierwszą literę tego słowa na plecach osoby stojącej obok niej. Druga osoba „podaje literę dalej”. Zabawa toczy się do momentu, kiedy litera przejdzie cały rząd. Każda litera przechodzi tą samą drogą. Osoba na początku rzędu mówi, co to jest za słowo.

(Można również zrobić wyścigi w kilku rzędach, lub podawać cały wyraz).

menu

100 zabaw na 100 – lecie

BRAZYLIA – Zoo

(zabawa ruchowa)

Miejsce: duży pokój lub ogród.

Każda szóstka wybiera różne zwierzęta, które wydają określony głos. Każda osoba ma zawiązane chustami oczy. Ustawienie luźne, w różnych miejscach. Na sygnał Brunatnej Sowy, każda osoba porusza się naokoło wydając odgłosy swoich zwierząt. Każda szóstka zbiera się razem sama – według odgłosów. Pierwsza, która w komplecie stanie w prostej linii, jest zwycięzcą.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

BRAZYLIA – Chwywanie miotel

(zabawa dla harcerzy/harcerek)

Zabawa może się odbywać w pomieszczeniu lub na dworze.

Harcerze stają w kole i każda osoba dostaje numer. Jedna z osób staje w środku koła trzymając miotłę. Wywołuje numer i puszcza miotłę. Osoba, której numer został wypowiedziany musi podbiec i złapać miotłę zanim upadnie ona na podłogę. Jeśli ją złapie, zastępuje osobę w środku koła. Jeśli nie złapie – odpada. Jeżeli harcerz ze środka koła wywoła numer, który już odpadł, wtedy on sam kończy zabawę i jego miejsce musi zająć ktoś inny. Zabawa toczy się do momentu, kiedy zostanie tylko jedna osoba.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

CHINY – *Kulawy kurczak* (zabawa zuchowa)

Każda szóstka ma 10 kijów, które rozkładamy w odległości od siebie 25-30 cm jak szczeble drabiny, w jednym szeregu, naprzeciwko każdej szóstki i w małej odległości od zuchów. (Zamiast kijów można użyć butów.) Pierwsza osoba z każdej szóstki jest „kulawym kurczakiem” i musi przeskoczyć kije bez poruszania nimi. Po przeskoczeniu ostatniego kija musi go podnieść i skakać z nim z powrotem, kładąc go tam, gdzie zaczynała. Odpada się z zabawy, jeśli obie stopy dotkną ziemi lub gdy dotknie się kijka swoją stopą podczas skakania. Następna osoba zostaje wtedy „kulawym kurczakiem” i zabawa toczy się dalej, aż wszyscy wezmą w niej udział.

menu

INDONEZJA - *Słoń, człowiek, mrówka*

Harcerze dobierają się trójkami. Na znak drużynowej każdy (w swojej trójce) pokazuje rękę w jeden z poniższych sposobów:

* zamknięta dłoń z kciukiem skierowanym ku dołowi

(oznacza słońia)

* zamknięta dłoń z wystającym w górę małym palcem

(oznacza mrówkę)

* zamknięta dłoń z wystającym w górę palcem wskazującym

(oznacza człowieka)

Drużynowa wyjaśnia, że słoń niszczy człowieka deptając go, człowiek niszczy mrówkę miażdżąc ją, a mrówka męczy słońia wciskając się do jego ucha.

100 zabaw na 100 – lecie

KANADA – Kamuflarz

(Najlepiej bawić się w miejscu, gdzie istnieje możliwość dobrego schowania się).

Prowadzący staje na otwartym, centralnym miejscu i zasłania oczy na 5 (lub mniej) minut. W tym czasie uczestnicy ukrywają się, ale muszą widzieć prowadzącego ze swojego ukrycia. Na ustalony sygnał prowadzący otwiera oczy. W granicach ustalonego z góry limitu czasowego i bez poruszania się z miejsca (może się odwracać), musi zobaczyć jak najwięcej ukrywających się.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

KANADA - Łapanie ognia (gra nocna)

Grają dwie drużyny, A i B. Każdy członek drużyny A świeci latarką i jest uciekającym ogniem. Mają oni kilka minut na ukrycie się w obrębie granicy ustalonej dla gry. Kiedy prowadzący dmuchnie w gwizdek uciekające płomyki muszą wyłączyć swoje latarki na kilka sekund. Wtedy drużyna B musi spróbować ich odnaleźć. Dobrym środkiem na pojmanie jest posiadanie „lampionu” (np. z bibuły), do zaczepienia za paski drużyny A, które muszą być zabrane. Prowadzący powinien zagwizdać na „włączenie lampek” w regularnych odstępach czasu i wtedy płomyki powinny zmienić swoje miejsca. Na koniec po 10 lub 15 minutach drużyny zamieniają się miejscami. Drużyna, która ma więcej jeńców wygrywa.

100 zabaw na 100 – lecie

KANADA – *Międzynarodowe zakupy*

Miejszem zabawy może być harcówka/boisko. Zastępy (równoliczne grupy) zajmują swoje miejsca, w miarę równo oddalone od prowadzącego. Drużynowy trzyma wypisaną listę rzeczy, które powinny być zakupione do magazynu. Jedna osoba z patrolu – klient – idzie do prowadzącego, który mówi im wyraz, np. „kierownica”. Wszyscy kupują te same rzeczy. Wracają do swoich zastępów, które są magazynami i za pomocą pantomimy starają się pokazać co kupili. Po odgadnięciu kolejna osoba wyrusza do sklepu na zakupy. Kupuje się w sklepie tyle produktów, ile jest osób w grupie. Pierwszy patrol, który odgadnie poprawnie wygrywa.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

KOLUMBIA – *Juan Palmada* - ***„Johnny klaszczące dłonie”*** (zabawa zuchowa)

Zuchy tworzą krąg, zostawiając jedno miejsce puste. Dwie osoby stają w odstępach, plecami do siebie, na zewnątrz koła. Na sygnał obydwie biegną po przeciwległych stronach koła. Kiedy się spotkają każda skacze do góry i klaszcze swoją dłonią w dłoń drugiej osoby. Wtedy dalej kontynuują bieg, aż do pustego miejsca w kole. Wygrywa osoba, która pierwsza zajmie wolne miejsce. Prowadzący proponuje inne osoby do zajęcia tych „zewnątrznych” miejsc i zabawa trwa dalej. Każdy, kto przegra trzy razy musi zapłacić „grzywnę” wybieraną przez grupę.

(Grzywna powinna być różnego rodzaju: recytacja wiersza, zrobienie koziołka, znalezienie trzech okrągłych kamyczków etc.)

menu

100 zabaw na 100 – lecie

***FILIPINY** – Sztafeta ze skorupką*

(zabawa w zastępach/grupach)

Każdemu zastępowi przydzielamy bramkę, dajemy skorupkę jajka i wachlarz. Każda bramka musi być ustawiona w odległości 2 metrów od pierwszych zawodników. Wszyscy powinni utworzyć linię. Pierwsza osoba z każdego zastępu trzyma wachlarz i skorupkę. Kiedy prowadzący gwizdże lub krzyczy „Start”, pierwsza osoba kładzie skorupkę na ziemi i zaczyna wachlować, kierując jajko do bramki. Jajko nie może zostać dotknięte przez wachlarz. Jak tylko znajdzie się w bramce, zawodnik podnosi je, biegnie naokoło bramki i wraca do kolejnej osoby. Następna osoba robi to samo i tak, aż ostatnia wykona zadanie. Zwycięzcami jest zastęp, który pierwszy ukończy wyścig.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

FRANCJA – Ukryte słowa

Każda drużyna dostaje dwunastoliterowe słowo do przeliterowania. Gracze znajdują przedmiot zaczynający się na każdą z liter tego słowa. Wygrywa drużyna, która pierwsza znajdzie wszystkie przedmioty w najkrótszym czasie lub najwięcej obiektów w danym czasie.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

FRANCJA – Szkicować wrażenia ***(zabawa na poznanie)***

Prowadzący trzyma przygotowaną kartkę dla każdej osoby z jej imieniem. Tasuje i rozdaje karty tak, że każdy ma jedną. Każdy uczestnik pisze na karcie opis osoby, której imię otrzymał. Kiedy wszyscy skończą prowadzący zbiera karty i zaczyna czytać opis bez imienia. Każdy, kto myśli, że wie czyj to opis, może powiedzieć, ale prowadzący czyta aż do momentu, kiedy padnie poprawna odpowiedź. Zabawa toczy się aż do chwili, kiedy wszystkie karty zostaną odczytane.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

GRECJA – Ptaki – giganci – karły ***(zabawa zuchowa)***

Zuchy stają w kręgu, jedna osoba w środku. Ona wydaje rozkazy: „Ptaki”, „Giganci”, „Karły” lub „Zła wiedźma”. Kiedy pada hasło „ptaki” - wszyscy udają, że latają. Na słowo „giganci” chodzą jak olbrzymy, a udają krasnali na słowo „karły”. Kiedy zuch stojący w środku kręgu powie „zła wiedźma”, wszyscy uciekają w miejsca wybrane wcześniej. Zuch z kręgu zaczyna je gonić i pierwsza schwytana osoba wchodzi do kręgu.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

GRECJA – Kukielka

(zabawa zuchowa)

Wszystkie zuchy siadają po turecku. Jedna osoba zostaje wybrana jako „Matka” i staje na zewnątrz koła. Kukielka – zrobiona z chustki do nosa lub apaszki – jest szybko podawana w jedną albo w drugą stronę tak, żeby „Matka” jej nie złapała. Kiedy w końcu zabierze ją od „jej dzieci” zamienia się miejscem z zuchem, który ostatnio trzymał lalkę.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

ISLANDIA – Jajko ***(zabawa zuchowa)***

Wszystkie zuchy stoją w rozkroku w kręgu, twarzami na zewnątrz. Jedna osoba trzyma piłkę, o rozmiarach piłki do kosza. Rozpoczyna zabawę, próbując przeturlać piłkę pomiędzy nogami któregośkolwiek zucha. Nikt nie może złączyć nóg, więc trzeba próbować zatrzymać piłkę rękami. Osoba, która zatrzyma piłkę, próbuje ją turlać pomiędzy innymi nogami, ale nie może poruszać się z miejsca w kręgu. Jeśli piłka przejdzie przez czyjeś nogi (wypadnie z kręgu) wtedy osoba odpada. Gra toczy się aż do momentu, kiedy zostanie tylko jeden zawodnik.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

INDIE – *Przekazywanie*

Do tej zabawy potrzebne są karteczki z numerkami 1-10, umieszczone np. w torebce. Uczestnicy stają lub siadają w kręgu i podają sobie torbę z rąk do rąk. Prowadzący gwizdże i osoba trzymająca w tym momencie torbę wyciąga kawałek papieru i mówi numer. Musi powiedzieć ten punkt Prawa Harcerskiego, którego numer wylosowała. Zabawa trwa dalej, do momentu, kiedy wszystkie punkty Prawa zostaną powiedziane.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

JAPONIA – Jan – Ken – Pan

(zabawa dla harcerzy/harcerek)

2 osoby stają twarzami do siebie, z rękami z tyłu. W tym samym momencie wypowiadają słowa: „Jan-Ken-Pan”. Na „Pan” obie naraz pokazują kamień, papier lub nożyczki. Zaciśnięta dłoń jako kamień, wyprostowana jako papier, a nożyczki poruszając palcami środkowym i wskazującym. Kamień pobija nożyczki – ponieważ one się tępią, nożyczki zwyciężają papier – ponieważ go tną, papier pokonuje kamień – ponieważ go owija. Za każdym razem kiedy osoba wygra, zdobywa punkt dla swojej drużyny.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

MEKSYK – *Piñata*

Jest jedną z ulubionych zabaw meksykańskich dzieci na Święta i urodziny. W Meksyku podstawą Piñaty są garncarskie słoje z taniego materiału. Jednak może to być papierowa torba lub kartonowe pudełko, trudne do złamania. Piñata może przypominać wiele różnych rzeczy: zabawki, ludzi, zwierzęta, gwiazdy itd. Można tworzyć według własnego pomysłu, np. przykleić na torbie lub słoiku ramiona, nogi, uszy, ogon, skrzydła, szyszki itd., a wykorzystać takie materiały jak papier, filc itd.

Piñate napełnij orzechami lub cukierkami i powieś na sznurku wyżej lub niżej, tak by dosięgnięcie nie było łatwe. Dzieci mają zawiązane oczy i dostają laski około metrowej długości. Prowadzący obraca jedno dziecko 3 razy w miejscu i prowadzi na środek. Teraz próbuje ono machając kijem uderzyć w piñatę, która jest co raz podnoszona i obniżana. Każde dziecko próbuje 3 razy uderzyć w piñatę, aż do momentu kiedy jedno z nich ją rozbije i zawartość rozsypie się po podłodze. Wtedy wszyscy biegną i zbierają zawartość.

Przy większej grupie można użyć kilku piñat.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

NOWA ZELANDIA – Ogień na górze Cooka

(Góra Cook jest najwyższym szczytem Nowej Zelandii.)

Liczba osób i miejsce dowolne. Harcerze ustawiają się w podwójnym kole, po tyle samo osób w każdym. Prowadzący stoi w środku i zaczyna grę wołając: „Ogień na górze Cook! Ludzie biegiem, biegiem, biegiem!”. Osoby z zewnętrznego koła biegną zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara naokoło wewnętrznego koła. Kiedy prowadzący powie: „Ogień zgasł!”, każdy z biegających musi stanąć naprzeciwko osoby z wewnętrznego koła. W tym samym czasie prowadzący również szuka swojej „pary”. Osoba, dla której nie będzie miejsca zostaje prowadzącym w następnej rundzie. Harcerze, którzy biegali tworzą teraz koło wewnętrzne i na odwrót. W ten sposób każda grupa ma okazję do zabawy.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

NORWEGIA – Fale

(Zabawa w dwóch zespołach.)

Rysujemy dwie równoległe linie, w odległości około 1 metra od siebie. Drużyny stają za liniami, twarzami do siebie. „Dom” musi być namalowany w pewnej odległości za jedną z tych linii. Pomiedzy liniami rozsypujemy małe kamyczki - „muszelki”. Jedna drużyna jest falą – trzyma się za ręce i kołysze do przodu i do tyłu, licząc głośno „raz, dwa, trzy, chlust”. Druga drużyna jest dziećmi zbierającymi muszelki na plaży. Kiedy fala krzyknie „chlust”, dzieci uciekają do domu. Każdy złapany przyłącza się do fali i zabawa toczy się do momentu, aż wszyscy zostaną złapani. Dzieci liczą muszelki i drużyny zamieniają się miejscami.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

PAKISTAN – Mazdoori (robotnicy)

Grupę dzielimy na dwa zespoły, które stają naprzeciwko siebie w niedużej odległości. Każdy zespół wybiera szefa. Drużyna, która rozpoczyna zabawę nazywa się Mazdoori (robotnicy).

Robotnicy zwracają się do drużyny naprzeciwko: „Jeśli jest tu jakaś praca do wykonania, nigdy nie znajdziecie robotników, których można by do nas porównać!”

Szef tej drużyny pyta: „Jaką pracę wykonujecie?”

Szef robotników mówi: „My umiemy wykonać każdy rodzaj pracy.”

- „Dobrze, więc pokażcie waszą pracę.”

Drużyna robotników ustala, jaką pracę będą przedstawiać. Na przykład, jeśli są stolarzami mogą pokazywać drewno lub używanie młotka, gwoździ lub śrubokrętów. Liczba pokazywanych czynności może być negocjowana w zależności od rodzaju pracy, gra stanie się bardziej ciekawsza. Drużyna ma 2 szanse na odgadnięcie rodzaju pracy. Jeśli odgadnie prawidłowo wówczas zamienia się miejscami z robotnikami.

menu

PORTUGALIA – Spacer z gazetą (zabawa zuchowa)

Każda szóstka staje na linii, jedni za drugimi. Szóstkowy staje w pewnej odległości na przedzie. Każdy zuch dostaje dwie gazety, po których zuchy będą się poruszały. Kiedy szóstkowy zagwiżdże, pierwsza osoba rusza do tyłu, używając gazet do każdego kroku i staje w szeregu. Następna robi to samo i kolejna, aż każdy z szóstki zakończy podróż. Pierwsza szóstka, która stanie z powrotem w komplecie – w odpowiedniej – czyli początkowej kolejności – wygrywa.

100 zabaw na 100 – lecie

***SENEGAL** – Lagan buri*

(W tą zabawę można się bawić wieczorem na dworze, ale można ją dostosować do pomieszczenia lub innej pory dnia.)

Na początku zabawy wyznacza się jedną osobę oraz bazę. Wybrana osoba staje z daleka od innych i od wyznaczonej bazy, rzuca wtedy chusteczkę w powietrze, krzyząc „buri”. Inni biegną by ją znaleźć. Nikt nie może biec do bazy zanim chusteczka nie zostanie znaleziona. Ten, kto ją znajdzie musi próbować dotknąć wszystkich zanim osiągną bazę. Ktokolwiek zostanie dotknięty, odpada z zabawy.

Przy zabawie w pomieszczeniu, wybrana osoba może ukryć chusteczkę zamiast ją rzucać.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

SUDAN – *Pułapka na lamparta*

Dwóch harcerzy jest „pomostem” lub „pułapką”. Stają na środku pomieszczenia i podnoszą ręce. Inni formują duży krąg i poruszają się wkoło, przechodząc przez pułapkę. Gracze w kręgu śpiewają piosenkę i klaszczą w rytm. W Sudanie dziewczyny śpiewają: „Lew i lampart, lew i lampart, dwaj nocni myśliwi, lew i lampart, lew i lampart, polują na zdobycz”. Na ostatnią sylabę pułapka zamyka się. Osoba złapana odpada z zabawy. Pozostali kontynuują krążenie i śpiewanie, aż druga osoba zostanie złapana. Dwoje pojmanych tworzy inną pułapkę.

Zabawa toczy się dalej, dopóki dwójka graczy pozostanie nie złapana – oni są zwycięzcami.

100 zabaw na 100 – lecie

TANZANIA – *Dom olbrzyma*

Harcerzy dzielimy na zespoły po 4-5 osób. Każdy zespół wybiera inną część pomieszczenia na „zespołowy kąt”. Jedna osoba prowadzi zabawę.

Wszyscy harcerze formują krąg, łapią się za ręce i tańczą wkoło śpiewając: „Chodź do środka domu olbrzyma i powiedz co widzisz”. Prowadzący w środku kręgu mówi np.: „Och, widzę węża”. Zespoły biegną do swoich kątów i formują coś w kształcie węża lub innej rzeczy. Zespół, który zrobi to pierwszy i najlepiej, dostaje punkt. Gra toczy się tak długo, jak uczestnicy chcą. Zespół, który zdobędzie najwięcej punktów wygrywa.

menu

WIELKA BRYTANIA – Tęczowy znacznik (zabawa zuchowa)

Potrzebne jest pudełko z żetonami w 3-4 kolorach. Jeśli zabawa będzie na dworze to mogą być liście o różnych kształtach lub małe rzeczy, np. gałązki, fasolki, małe kamyczki itd., które można użyć. Prowadzący wybiera dwie osoby. Wszyscy pozostali trzymają żetony tak, żeby nie było widać koloru. Prowadzący daje sygnał i wybrane osoby biegną w stronę gromady. Każdy schwytany musi oddać swój żeton, ale można wtedy pobiec do prowadzącego po jeszcze jeden. Pierwsza z wybranych osób, która zbierze 3 żetony o różnych kolorach krzyczy „Stop!” i jest zwycięzcą. Następnie wybiera się kolejne „goniące osoby” i gra toczy się dalej.

100 zabaw na 100 – lecie

USA – Gra kształtów

Dwie osoby siadają obok siebie tak, że żadna nie widzi co robi druga. Każda dostaje kolorowe kształty, które mogą być wykonane z drewna lub papieru. Jedna projektuje z nich jakiś kształt i mówi drugiej, gdzie ona umieściła każdy kawałek. Druga słucha i próbuje ułożyć taki sam projekt.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

USA – Poszukiwacze

(Najlepiej bawić się na zewnątrz, w grupach.)

Prowadzący ukrywa dużo szyszek sosnowych, fasolek, kawałków makaronu lub innych małych rzeczy, w obrębie pewnego obszaru.

Każda szóstka wybiera sobie nazwę zwierząt. Zuchy szukają poukrywanych rzeczy, ale tylko jedna osoba z szóstki może je podnieść. Jeśli ktoś z szóstki znajdzie rzecz, wydaje z siebie odgłos zwierzęcia, które jej szóstka zaprezentuje. Szóstka, która znajdzie więcej rzeczy wygrywa.

menu

100 zabaw na 100 – lecie

USA – Żaba

W tą zabawę najlepiej się bawić w dużym pomieszczeniu, na ziemi lub w płytkiej wodzie o nie kamienistym dnie.)

Pięciu zuchów jest wybranych na „żaby” i siada ze skrzyżowanymi nogami w kręgu, twarzami na zewnątrz. Reszta zuchów robi krąg wokół „żab” i skacze (na lądzie) lub biegnie (w wodzie) powtarzając: „Żaba w Lea nie złapie mnie!”. Żaby próbują dotknąć zuchów – ale bez wstawania i zmiany pozycji. Kiedy jakiś zuch zostanie złapany, zamienia się funkcją i miejscem z „żabą”, która ją złapała.

menu

ZAMBIA – *Krokodylu, mogę przejść przez rzekę?* (zabawa zuchowa)

(Można bawić się na zewnątrz lub w pomieszczeniu.)

Na ziemi zaznaczamy linię i krokodyl (prowadzący) staje przed zuchami twarzą do nich. Zuchy podchodzą do brzegu rzeki (linii) powtarzając: „Krokodylu, mogę przejść przez twoją rzekę?”. Krokodyl odpowiada: „Nie!”. To się powtarza aż do momentu kiedy krokodyl powie: „Tak, jeśli dasz mi żółtego kwiatka” (lub agrafkę, kamyka, cokolwiek innego co jest łatwo dostępne). Pierwszy zuch, który znajdzie to o czym było mówione i przyniesie to na brzeg rzeki, ma pozwolenie na jej przejście. Zabawa toczy się do momentu, aż wszystkie zuchy przejdą na drugi brzeg.

100 zabaw na 100 – lecie

ZIMBABWE – *Zgubione buty* (zabawa zuchowa)

Zabawę prowadzimy w szóstkach.

Wszystkie zuchy zdejmują swoje buty i kładą w jedno miejsc w jednym końcu pokoju. Stają w rzędzie i pojedynczo biegną do sterty butów, szukają własnych, zakładają je i wracają do swojej szóstki. Ta szóstka, która skończy pierwsza, wygrywa.

menu